PlayStation

PAL

ALONE IN THE DARK™

THE NEW NIGHTMARE

INFOGRAMES

DARKWORKS

PlayStation®

Precaución

• Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation®. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse. • Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation® para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation® para fuera de Europa. • Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation®. • Inserte el disco en la PlayStation® con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba. • Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos. • Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave. • No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad. • No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Recomendaciones

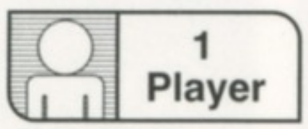
• Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola. • No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco. • Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla. • Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

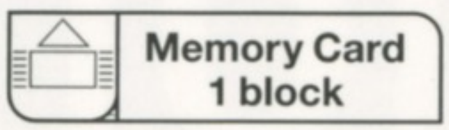
PIRATERÍA

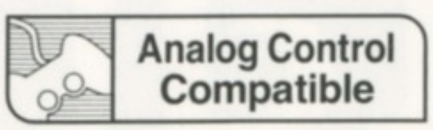
La reproducción no autorizada de la totalidad o parte de este producto, y el uso no autorizado de estas marcas registradas pueden ser considerados delitos penales. La PIRATERÍA perjudica, no sólo a los consumidores, sino también a los creadores, editores y distribuidores. Si Vd. tiene la más mínima sospecha de que este juego es una copia ilegal, o posee cualquier otra información sobre juegos pirateados, póngase en contacto con el Servicio de Atención al Cliente más cercano llamando al teléfono que figura al dorso del presente manual.

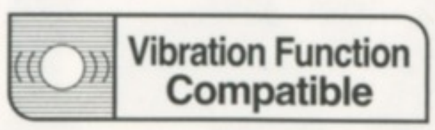
En la última página de este manual encontrará el número de teléfono de atención al cliente (Customer Service No. 19)

Alone in the Dark is a registered trademark of INFOGRAMES © 2001 Infogrames. All rights reserved. For home use only. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Infogrames and developed by Darkworks.
"Alone In The Dark" written and produced by Stewart Copeland. Performed by Stewart Copeland and Jimmie Wood. Published by Kinetic Kollections Overseas, Inc.
© 2001 Kinetic Kollections Overseas, Inc.









SLES-02804

ALONE IN THE DARK™

THE NEW NIGHTMARE

INTRODUCCIÓN

Edward Carnby, el detective de lo paranormal... ¡ha vuelto!

El mejor amigo de Carnby, Charles Fiske, ha sido encontrado muerto cerca de Shadow Island, un misterioso lugar situado en la costa de Maine. Las primeras investigaciones de Carnby le conducen hasta Frederick Johnson, quien desvela que Fiske iba en busca de tres antiguas tablas indias y le pide a Carnby que prosiga con la investigación.

Johnson le presenta a Aline Cedrac, una joven estudiante universitaria experta en las antiguas lenguas de los indios norteamericanos. Su misión es encontrar las tres misteriosas y deseadas tablas, cubiertas de inscripciones indescifrables. Durante el vuelo a la isla, Carnby descubre que Aline Cedrac también tiene motivos personales para ir a Shadow Island.

Cuando el piloto se dispone a aterrizar, el hidroavión comienza a tener problemas y es arrastrado por una fuerza desconocida. Carnby y Aline sólo tienen una salida: saltar en paracaídas.

Carnby aterriza sano y salvo en un patio abandonado, mientras que Aline se salva de milagro al caer sobre el tejado de una lúgubre mansión.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN 3
LOS PERSONAJES 5
INICIO DEL JUEGO 7
CONFIGURACIÓN DEL MANDO 8
OPCIONES 9
ACCIONES ADICIONALES 10
EQUIPAMIENTO 12
INVENTARIO 12
GUARDADO 15
CONTINUAR UNA PARTIDA 15
CRÉDITOS 16
LÍNEA DE AYUDA 18

LOS PERSONAJES

edward carnby

De padres desconocidos, Carnby fue confiado por unos trabajadores sociales al orfanato de Saint Andrew, donde fue bautizado por su director.

Carnby trabaja ahora para la agencia fundada en 1982 por Charles Fiske, un antiguo miembro del departamento de investigación de alto secreto del FBI, el departamento 713. Fiske y Carnby son expertos de lo paranormal y centran sus actividades en la investigación de fenómenos extraños y sucesos sobrenaturales.

A Carnby no le interesa mucho convencer a los escépticos ni abrir los ojos a las grandes masas: su misión personal consiste en combatir las fuerzas oscuras que nos rodean utilizando únicamente sus habilidades de ser humano mortal.

Él no posee poderes parapsicológicos que le conviertan en un ser sobrenatural, pero su principal habilidad es su capacidad para reconocer la maldad al instante y saber enfrentarse a ella.

No es una persona mística, sólo sabe que tiene una misión o, mejor dicho, lo siente. Cuando Carnby cuenta un chiste, su humor se mezcla con cierta desilusión, rozando el cinismo. Para algunos, Carnby puede parecer frío, indiferente e incluso obsesivo. Sin embargo, su reducido grupo de amigos (entre los que se contaba Charles Fiske) aprecia su integridad y sabe que siempre se puede contar con él.

altura: 6 pies (1,84 m)

peso: 185 libras (78 kg)

Ojos: azules grisáceo

Cabello: castaño

Rasgos destacables: ninguno

fecha de nacimiento: 29 de febrero de 1968

lugar de nacimiento: Richmond, Virginia, EE.UU.

Padre: desconocido

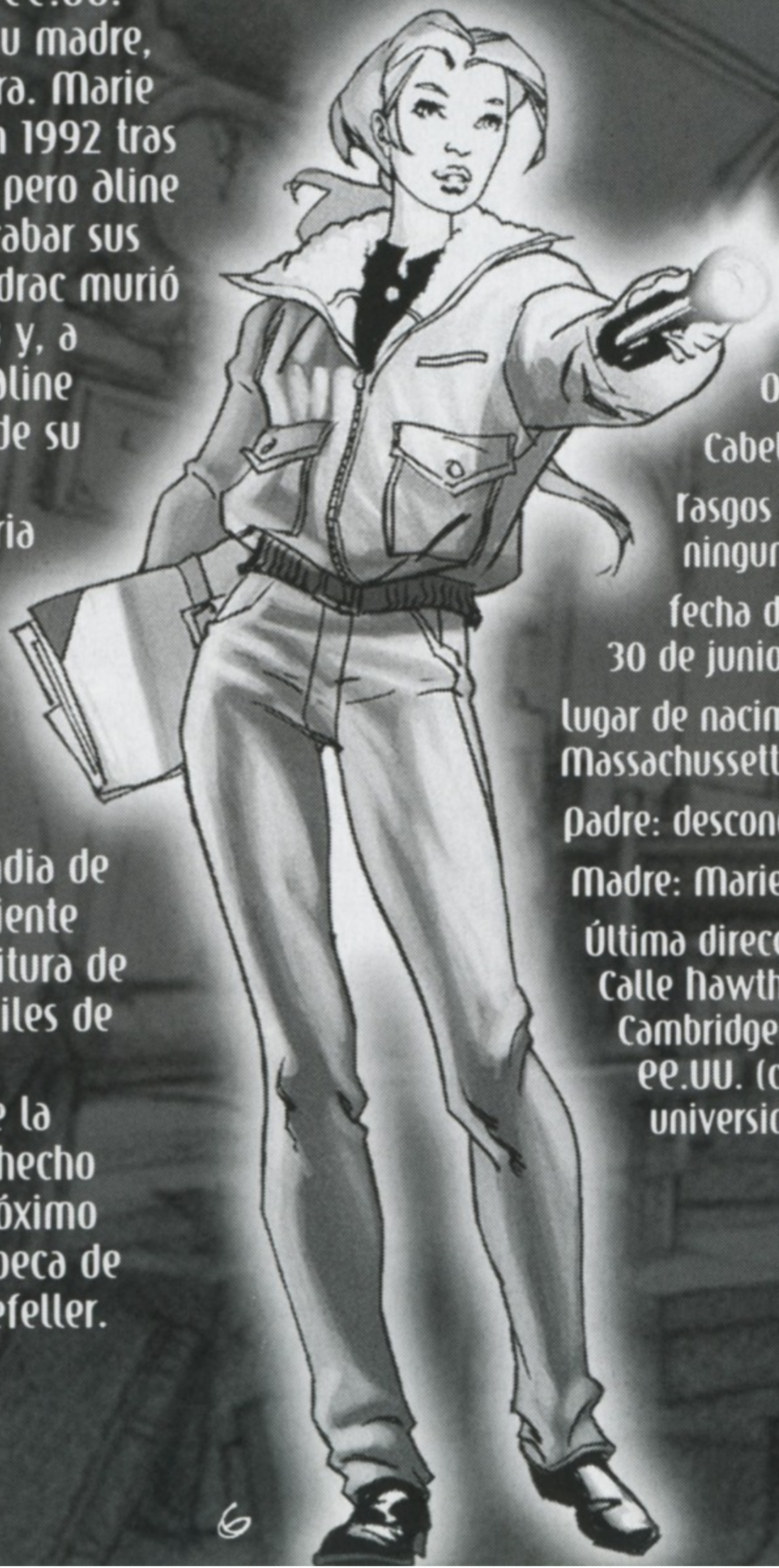
Madre: desconocida

Última dirección conocida: Hotel White House, avenida Norman 18, Gloucester, Massachusetts, EE.UU. habitación 17

aline cedrac

aline Cedrac nació el 30 de junio de 1974 en lexington, a las afueras de boston, ee.uu. nunca conoció a su padre, ya que su madre, marie, nunca quiso decirle quién era. marie Cedrac regresó a su francia natal en 1992 tras una fuerte pelea con su única hija, pero aline decidió quedarse en boston para acabar sus estudios de antropología. marie Cedrac murió en un accidente en febrero de 1993 y, a pesar de sus exhaustivos intentos, aline nunca pudo descubrir la identidad de su progenitor. aline demostró ser una estudiante brillante: su extraordinaria memoria, su gran intuición y capacidad de trabajo fueron claves para que pudiera doctorarse a los 24 años.

Comenzó a interesarse de manera especial en el estudio de la tribu india de los abkanis. en este sentido, el reciente descubrimiento del sistema de escritura de la tribu, que se remonta a varios miles de años y se atribuye a obed morton, revolucionó el pequeño universo de la antropología india. de hecho, este hecho constituye el tema central de su próximo libro, por el que aline recibió una beca de investigación de la fundación rockefeller.



altura: 5,6 pies (1,72 m)

peso: 119 libras (54 kg)

ojos: verdes

cabello: pelirrojo

rasgos destacables: ninguno

fecha de nacimiento: 30 de junio de 1974

lugar de nacimiento: lexington, massachussetts, ee.uu.

padre: desconocido

madre: marie Cedrac

última dirección conocida: Calle hawthorn 117, Cambridge, massachusetts, ee.uu. (cerca de la universidad de harvard)

INICIO DEL JUEGO

Alone in the Dark: The New Nightmare es un juego para un solo jugador. Antes de encender la consola, conecta el Mando o los periféricos compatibles al puerto de Mando 1.

Inserta el DISCO 1 en la consola. Utiliza los botones de dirección para seleccionar las opciones que deseas y confírmalas pulsando el botón ⊗.

DISCO 1:
Utiliza este disco para comenzar una nueva partida. Selecciona Nueva Partida en el menú principal. Para continuar con una partida guardada, selecciona Cargar Partida Guardada y elige la partida que deseas reanudar.

DISCO 2:
Cuando el DISCO 1 haya finalizado, cámbialo siguiendo las instrucciones que aparecen en pantalla.

No te olvides de guardar la partida. Para reanudar una partida guardada en el DISCO 2, inserta dicho disco en la consola.

El siguiente paso consiste en seleccionar Cargar Partida Guardada y, finalmente, la partida que deseas reanudar.

Advertencia: No toques las palancas cuando enciendas la consola (on). Esto podría afectar al proceso de inicialización del Mando y provocar errores de funcionamiento. Si tocas las palancas durante la configuración del juego, apaga la consola (off) y vuelve a conectarla sin tocar el Mando.

CONFIGURACIÓN DEL MANDO

Combinación de los botones R1 y L1: modo Puntería, una combinación de los modos Visión libre y Objetivo (mantener los botones pulsados)

Botón L2: mapa

Botón L1: modo Visión libre con el Mando digital (mantener pulsado)

Botones de dirección: movimientos del personaje
Arriba: hacia delante
Abajo: hacia atrás
Derecha: giro a la derecha
Izquierda: giro a la izquierda

Palanca Izquierda: movimientos con visión libre

Botón R2: radio

Botón R1: modo Objetivo (mantener el botón pulsado)

inventario

encender y apagar la linterna

acción / disparar

correr (mantener el botón pulsado)

Botón START (inicio): pausa + opciones

Nota: con el Mando analógico (DUALSHOCK), el personaje pasa automáticamente al modo Visión libre al utilizar la palanca izquierda. Con el Mando digital, hay que mantener pulsado el botón L1 para cambiar al modo Visión libre.

OPCIONES

Para acceder al menú de opciones, selecciona **OPCIONES** en el menú principal o pulsa el botón **START** (inicio) durante la partida. Utiliza los botones de dirección para desplazarte por el menú y confirma tu elección con el botón ⊗.

VOLUMEN DE LOS EFECTOS DE SONIDO ajusta el volumen de los efectos de sonido.

VOLUMEN DE LA MÚSICA ajusta el volumen de la música.

VOLUMEN DE LAS VOCES ajusta el volumen de los diálogos.

AJUSTE DE PANTALLA utiliza los botones de dirección para centrar la imagen en la pantalla.

AJUSTAR BRILLO configura la pantalla de la televisión de acuerdo con tus instrucciones.

ESTÉREO I/D elige la salida del sonido.

MODO DE VIBRACIÓN activa o desactiva la función de vibración.

CONFIGURACIÓN DEL MANDO permitir personalizar la configuración del Mando seleccionando una de las tres opciones disponibles.

MENÚ DE PAUSA para acceder a este menú durante la partida, pulsa el botón **START** (inicio), excepto en las secuencias cinematográficas. Cuando se activa este modo, la partida se "paraliza" (se detiene el contador). Selecciona una opción con ayuda de los botones de dirección y confírmala con el botón ⊗.

CONTINUAR PARTIDA para salir del menú de pausa y volver a la partida.

SALIR DE LA PARTIDA para volver al menú principal sin reiniciar la consola.

OPCIONES para acceder al menú de opciones (centrar la pantalla, ajustar el volumen del sonido, etc.).

ACCIONES ADICIONALES

• uso de la linterna

Pulsa el botón ◉ para encender y apagar tu linterna.
Cuando la linterna esté encendida, utiliza el stick izquierda para cambiar al modo Visión libre y apuntar con la linterna hacia cualquier dirección.

Nota: el modo Visión libre sólo funciona cuando el jugador no está en movimiento. Cuando utilices el Mando digital, mantén pulsado el botón L1 para cambiar al modo Visión libre.

• uso del arma

Cuando tengas el arma en la mano, mantén pulsado el botón R1 para cambiar al modo Objetivo y pulsa el botón ⊗ para disparar.

Cuando estés en el modo Objetivo, tu indicador de vida aparecerá en pantalla.
En este modo, tu arma apuntará al objetivo más cercano.

Nota: en el modo Objetivo te puedes mover, pero no correr.

Si mantienes pulsados los botones R1 y L1 de forma simultánea, puedes cambiar al modo Puntería: utiliza la palanca izquierda para apuntar con tu arma hacia cualquier dirección y pulsa el botón ⊗ para disparar.

Nota: el modo Puntería sólo funciona cuando el jugador no está en movimiento. Si tienes el Mando digital, utiliza los botones de dirección para apuntar con el arma hacia cualquier dirección.

• cómo correr

Para correr, mantén pulsado el botón ▣ y utiliza los botones de dirección.

• cómo empujar un objeto

Cabe la posibilidad de empujar ciertos objetos (cajones, muebles, etc.). Colócate delante del objeto que quieras empujar y mantén pulsado el botón ⊗. Si el objeto no se puede mover, el personaje no adoptará la posición para comenzar a empujar.

• cómo subirse a un objeto

Es posible subirse a ciertos objetos o elementos del entorno. Colócate delante del objeto al que deseas subirte y pulsa el botón ACCIÓN. Para descender de un objeto, colócate al borde del mismo y pulsa el botón ACCIÓN. Si el personaje no puede subirse a un objeto, simplemente no reaccionará.

• cómo escalar muros

Al contrario que Carnby, Aline puede escalar por ciertos objetos del entorno para llegar hasta nuevas zonas que explorar. Para escalar muros, colócate delante de uno y pulsa el botón ACCIÓN. Para bajarte del mismo, colócate en el borde y pulsa el botón ACCIÓN.

Si Aline no puede escalar un muro, no reaccionará.

• cómo examinar un documento

Los diferentes entornos contienen numerosos documentos que te proporcionan información de gran utilidad a lo largo de la aventura. Tendrás acceso a textos escritos y documentos visuales (tales como fotografías o dibujos). Para examinar un documento, colócate delante del mismo y pulsa el botón ACCIÓN para verlo en pantalla completa.

Documentos escritos:

Pasa las páginas con la ayuda de los botones de dirección izquierdo y derecho.

EQUIPAMIENTO

• mapa

Para ver el mapa, pulsa el botón L2.

Utiliza esta pantalla para ver el mapa del lugar que vas a visitar. Si hay otros mapas disponibles, utiliza los botones R1 y L1 para verlos. Utiliza los botones de dirección para desplazarte por el mapa y los botones ▣ y ◉ para alejar y acercar la imagen. Utiliza el botón ⊗ para centrar el mapa con relación a la posición actual del personaje.

• radio

los dos héroes cuentan con un walkie-talkie que les permite estar en contacto permanente. Para llamar al otro personaje por radio, pulsa el botón R2 y si tu compañero se encuentra dentro de la zona de recepción responderá dándote consejos o proporcionándote información.

INVENTARIO

Para acceder al inventario, pulsa el botón △.

• estado del personaje

la pantalla del inventario muestra de forma permanente el rostro y la barra de vida de tu personaje.

• menú del inventario principal

El inventario enumera todos los objetos que posees, separados en diferentes categorías. Para utilizar un objeto, selecciona la categoría correspondiente con los botones de dirección y pulsa el botón ACCIÓN.

al margen de la parte del menú del inventario en la que te encuentres, siempre puedes regresar paso a paso al inventario principal mediante el botón △. Si lo pulsas varias veces, saldrás del inventario para volver a la partida.

Nota: cuando entres en el inventario, siempre deberás seleccionar los objetos dentro de la categoría ARMAS. Utiliza los botones de dirección para seleccionar un objeto y pulsa el botón ACCIÓN. A continuación aparecerá un submenú indicando las posibles acciones para las que puede utilizarse dicho objeto.

• Cómo utilizar un objeto

Selecciona el objeto que deseas UTILIZAR, pulsa el botón ACCIÓN y selecciona la opción UTILIZAR en el menú que aparecerá a continuación.

• Cómo equiparse con un objeto

Selecciona el objeto que deseas llevar contigo, pulsa el botón ACCIÓN y selecciona la opción EQUIPAR en el menú que aparece a continuación.

Si seleccionas un arma, tu personaje estará equipado con ella. Si tu personaje tenía un arma, ésta volverá de forma automática al inventario.

• Recarga

Si el objeto que has seleccionado es un arma, puedes utilizar la función RECARGAR. Cuando recargues el arma, las balas son transferidas desde la caja de municiones a la recámara del arma. Los números que aparecen junto al arma y los iconos de la munición indican la cantidad de munición que te queda.

• Cómo examinar un objeto

Selecciona el objeto que deseas examinar y pulsa el botón ACCIÓN. El objeto aparecerá a continuación en primer plano en el centro de la pantalla. Utiliza los botones de dirección y los botones R2 y L2 para rotar la imagen y los botones R1 y L1 para controlar el tamaño de ésta.

Mientras estés examinando un objeto, se mostrará en pantalla un cuadro de diálogo.

• Cómo combinar objetos

Selecciona el primer objeto que deseas combinar y pulsa el botón ACCIÓN. Selecciona un segundo objeto y pulsa de nuevo el botón ACCIÓN. Algunos objetos deben combinarse con otros para poder funcionar.

• cómo separar objetos

selecciona los objetos que deseas separar y pulsa el botón ACCIÓN.

• salud

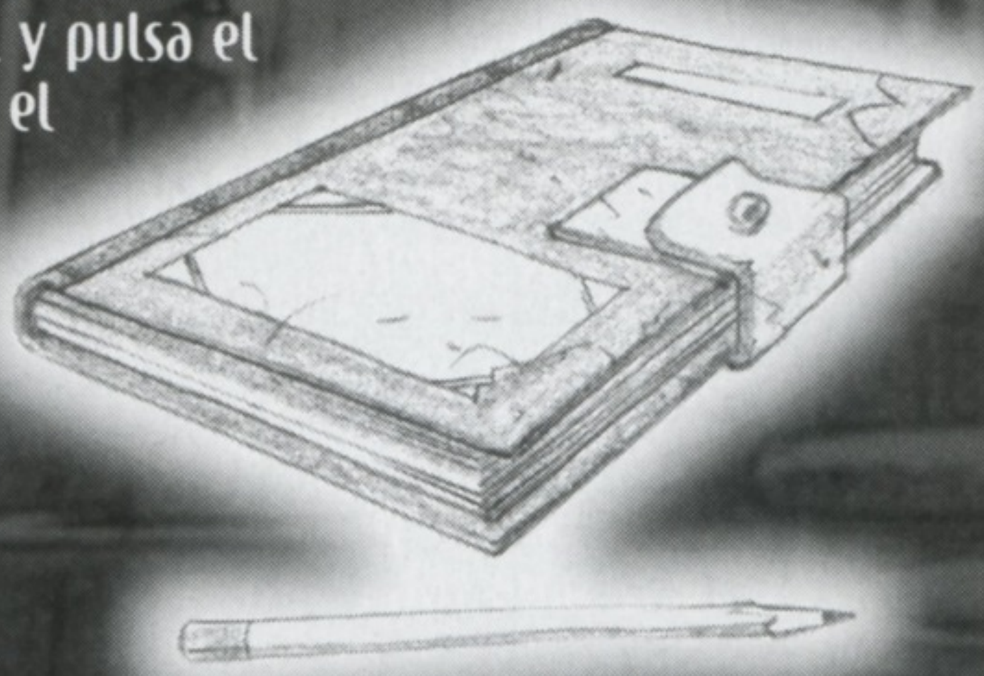
la barra de vida muestra el estado de salud del jugador. El estado de ésta cambia cada vez que resultas herido durante un ataque. Cuando la barra de vida muestre el estado "peligro" una vez que el personaje haya sido alcanzado por un disparo, éste morirá y el juego se habrá acabado.

Puedes mejorar la salud de un personaje y recargar la barra de vida con la ayuda del kit de primeros auxilios que encontrarás en el transcurso de la partida. Selecciona kit de primeros auxilios y pulsa el botón ACCIÓN para aumentar tu salud en la barra de vida.

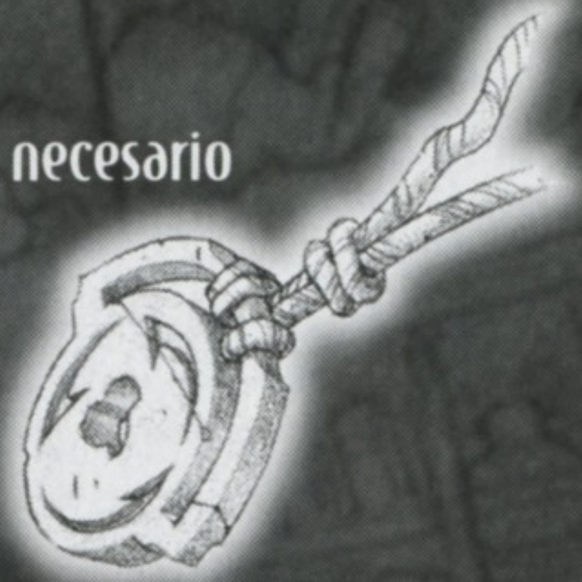
• cuaderno

Durante la aventura encontrarás varios documentos y darás con la información necesaria para concluir con éxito tu misión, resolver los enigmas y llegar al fondo de los más oscuros secretos que rodean Shadow Island y a la familia Morton.

tu Cuaderno resume la información principal que vayas obteniendo. Selecciona Cuaderno en el menú del inventario principal y pulsa el botón ACCIÓN. El Cuaderno aparecerá a continuación en el modo de pantalla completa. Utiliza los botones de dirección para cambiar de página y pulsa el botón △ para volver al menú del inventario principal.



GUARDAR



Puedes guardar el nivel que hayas alcanzado en cualquier etapa, pero es necesario poseer un amuleto para guardar partida. Selecciona un amuleto para guardar partida en el menú de objetos del inventario y pulsa el botón ACCIÓN. Sigue las instrucciones que aparecerán en pantalla para guardar la partida.

Nota: cada vez que guardas la partida, gastas un amuleto para guardar partida. Puesto que estos no son muy comunes, asegúrate de tener buenas razones para guardar las partidas.

advertencia: una vez que hayas cargado una partida guardada, la partida se reanudará en el punto en el que la guardaste, pero recuerda que las acciones que llevaste a cabo con anterioridad en ese lugar y los amuletos para guardar partida no se restablecerán.

Para guardar una partida, es necesario tener una **MEMORY CARD** (tarjeta de Memoria) insertada en la ranura de **MEMORY CARD** (tarjeta de Memoria) 1.

Durante el proceso de guardado, no apagues la consola (off), no abras la cubierta del disco ni desconectes el Mando.

El juego necesita un bloque de memoria libre para guardar la partida.

CONTINUAR UNA PARTIDA

Para cargar una partida previamente guardada, inserta una **MEMORY CARD** (tarjeta de Memoria) en la ranura de **MEMORY CARD** (tarjeta de Memoria) 1 y coloca el **DISCO 1** o el **DISCO 2** en la consola.

Selecciona Cargar partida guardada en el menú principal y, a continuación, selecciona la partida que deseas reanudar de todas las que estén disponibles.

Nota: si no insertas el disco correspondiente a la partida guardada que deseas seleccionar, aparecerá el mensaje "Inserta el **DISCO 1**" o "Inserta el **DISCO 2**".

Sigue las instrucciones que aparecerán en pantalla para continuar la partida.

CREDITS

Bruno Bonnell
presents an
Infogrames
production,

**Alone in the Dark
The New Nightmare.**

Infogrames Motion VP
Olivier Goulay.

Production Director
Eric Labelle.

Production Manager
Cont. Europe
Stéphane Bonazza.

Producer
Eric Angelier.

Pre-Production
Pierre Carde.

European Marketing VP
Larry Sparks.

Marketing Director
Monique Crusot.

Senior Product Manager
Guillaume Rosier.

Product Manager
Mathieu Brossette.

Creative Managers
Franck Drevon,
Pat Phelan.

Business Affairs
Laurence Dufour,
Tony Duret.

Legal :
Nelly Jacquin,
Caroline Brunel.

Design Studio
Emmnanuelle Tahmazian,
Patrick Chouzenoux,
Michel Mégoz,
Rose-May Mathon,
Sylvie Combet,
Olivier Lachard,
Jérôme Gouvenot.

Localisation
Sylviane Pivot,
Maud Favier,
Fabien Roset,
Chrystèle Dozoul,
Beate Reiter,
Weronika Larsson.

Public Relations
Matt Broughton,
Lynn Daniel.

QA Manager
Olivier Robin.

Qualitative
Section Supervisor
Dominique Morel.

Qualitative Tests
Co-ordination
Emmanuel Desmaris,
Jocelyn "Jo le Do" Cioffi

Debugging
Section Supervisors
Stéphane Pradier,
Vincent Laloy.

Debugging Co-ordination
Merche Sánchez García,
Julien One Amougou,
Anthony "Antox" Macaré.

Pre-Mastering
Stéphane Enteric.

Testers
Farid Hammoumraoui,
Eric Meignier,
Christophe Chabal,
Gregory Eche,
Stéphane Carmignani,
Mohamed Benalioua,
Fabien Lauton,
Cyril François,
Aurélie Crawford,
Nicolas Pacaut,
Marie-ève Burdin,
Xavier "Raoul" Martin,
Hakim Abbas,
Abdenour "Da Killer" Bachir,
Kamel "Sane" Benyoucef,
Nils Mathieux,
Fabien Oberholz,
Anthony Soulier,
Jamel "Madjid" Bellabes,
Hakim "Hommous" Belayati,
Manu "Inhuman" Moiroux,
Elvis "Panda" Alvarez,
Cecilia Jard,
Eugenia Veronese,
Ina Wierstra,
Laura Erena Vicente,
Christopher Evans.

Special Contribution
James North-Hearn,
Jean-Marcel Nicolai,
Rebecka Pernered,
Sophie Wibaux,
Renaud Marin,
Marcin Kaczmarczyk,
Patricia Nowak,
Caroline Fauchille,
Hubert Chardot,
Alyssa Padia,
Scott Fink,
Dimitri Dodiansky,
Bruno Guéraçague.

Thanks to:
Morgan O'Rahilly,
Denis Thoral,
Audrey Chapot,
Piment,
Géraldine Borde,
Sandrine N'guyen,
Emmanuelle Périgault-Vigier,
Viviane Arthur,
Robert Miles Watson,
Paul Fox.
Infogrames Inc. San Jose
I-Velocity VP
JP Agati.

Production
Sean Fish,
Kurt Bush.

Marketing
David Riley,
Heather Hall.

Additional Music,
SFX,
Voice Recording
KBP.

Introduction and
Outro Sequences
Digimania.

Script Doctoring
The Script Company
Xavie Dorison,
Fabien Nury.

DARKWORKS CREDITS

Game Conception
Guillaume Gouraud,
David Rochedieu,
Antoine Villette.

Scenario
Antoine Villette.

Art Director
Guillaume Gouraud.

Technical Manager
David Rochedieu.

Development Manager
Emmanuel Boutin.

Project Manager
Laurent Franchet.

Production Assistant
Christine Ostrowski.

Scenario Adaptation
and Pre-Production
Game Design
Pascal Luban.

adventure
game designers
laurent franchet,
guillaume gouraud,
sébastien lambottin.

game design
guillaume gouraud,
laurent franchet,
sébastien lambottin,
david rochedieu,
antoine villette.

music & sound
thierry desseaux,
jean-sébastien rossbach.

cgi movies directed by
guillaume moreels.

story-boarders
patrick pion,
nicolas bouvier,
denis bajram.

cgi characters artists
guillaume moreels,
marc leprêtre.

lead designer
nicolas bouvier.

backgrounds designers
benjamin carré,
benoît de ravelle,
cyril perrin,
patrick pion.

characters designed by
matthieu lauffray.

characters sculpted by
matthieu lauffray,
jean-claude gouraud,
guillaume moreels.

creatures designed by
claire wendeling.

creatures sculpted by
andré jaume.

paintings by
marc botta.

lead programmers
emmanuel boutin,
david rochedieu.

programmers
christophe chaillon,
benoît chaperot,
stéphane denis,
karine lefrançois.

additional programmer
sam nova.

lead script coder
fabrice rappe.

script coders
hakim abbas,
mathias deshayes,
pierre gironde,
daniel gloannec,
cendrine laguerre,
sébastien lambottin,
ivano pirona.

lead backgrounds artists
bertrand carduner,
benoît martinez.

backgrounds artists
françois baranger,
arnaud barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,
maxime desmettre,
bruno gentile,
hae jun jhee,
marc leprêtre,
laurent makowski,
manuel pires,
salomé strappazzon,
laurent vicherd.

lead real-time
backgrounds modeler
florent goy.

real-time
backgrounds modelers
roger bellon-gronnier,
sylvain frattini,
daniel gloannec,
xavier rang,
salomé strappazzon,
sébastien vérité,
laurent vicherd.

lead animator
xavier lamouche.

gameplay animators
sébastien bertin,
john bigorgne,
marie deschamps,
bruno millas,
stéphane wiederkher.

lead animator
cgi sequences
bruno millas.

cgi sequences animators
john bigorgne,
eric breistroffer,
xavier lamouche,
yann le gall,
stéphane wiederkher.

lead real-time
models artist
eric breistroffer.

real-time models artists
david demaret,
maxime desmettre,
sylvain frattini,
bruno gentile,
yann le gall,
florence moreels.

visual special
effects artists
david demaret,
maxime desmettre,
roland caron.

additional 2d graphics
cendrine laguerre.

legal and
financial manager
antoine chéron.

network administrator
olivier lebigot.

secretary
nathalie erard.

special thanks:
magali gouraud,
shaomei villette,
clochette,
pamela boutin
philippe goulet,
kiko of valponi,
kime,
isabelle lamouche,
séverine lebigot,
brigitte lecourt,
lucien the cat,
maëna,
mam,
toz! and ma,
marie-jo,
guillaume roberto,
pauline and
jeanne rochedieu,
sandrine rossignol,
solange of o'sullivan,
claire terrenoire.

In memory of Marcelle
Demaret.

www.aloneinthedark.com
www.darkworks.com

DARKWORKS

INFOGRAMES

Infogrames Games Customer Service Numbers

Country	Telephone	Fax	Email
• Österreich	03614-500 555 (Normaltarif) Di. +Do. 15.00bis 19.00 Uhr (Nur technischer Support)	-	http://www.de.infogrames.com
• Belgique	+32 (0)2 72 18 633 Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30	+31 (0)40 24 466 36	helpdesk@nl.infogrames.com
• Danmark	0161 827 8060/1 10:00 to 19:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogrames.com
• Suomi	0161 827 8060/1 10:00 to 19:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogrames.com
• France	Soluces: 0892 68 30 20 (2,21F/mn, 24h/24) Technique: 0825 15 80 80 (0.98 F/mn, du lundi au samedi de 10h-12h, 14h-20h) 3615 Infogrames (2,21 F/mn)	Infogrames France / Euro Interactive Service Consommateur 84 rue du 1er mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex	support@fr.infogrames.com http://www.fr.infogrames.com
• Deutschland	Technische: 0190 771 882 (DM 2,42 pro Minute) Täglich 14.00 bis 21.00 Uhr (mit Ausnahme von Feiertagen)	Spielerische: 0190 771 883	http://www.de.infogrames.com
• Greece	301 601 88 01	301 601 88 02	http://www.gr.infogrames.com
• Italia	Infogrames France / Euro Interactive Service Consommateur	84 rue du 1er mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex	support@fr.infogrames.com http://www.it.infogrames.com
• Nederland	+31 (0)40 23 93 580 Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30	+31 (0)40 24 466 36	helpdesk@nl.infogrames.com
• Norge	0161 827 8060/1 10:00 to 19:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogrames.com
• Portugal	351 21 460 85 83/89 50 de 2ª a 6ª, entre as 10:00 e as 17:00	351 21 460 85 88	apoiocliente@pt.infogrames.com
• España	+34 91 747 03 15 lunes a viernes de 9,00 -14,00 / 15,30-18,30 h	+34 91 329 21 00	stecnico@es.infogrames.com
• Sverige	08-6053611 13:00 till 15:00 helgfri måndag till fredag	-	support@segaklubben.pp.se
• Schweiz/Suisse	Technische: 0900-105 172 SFR 2,50 pro Minute. Täglich 14.00 bis 21.00 Uhr (mit Ausnahme von Feiertagen)	Spielerische: 0900-105 173	http://www.de.infogrames.com
• UK	Hints & Cheats: 09067 53 50 10* *24 hours a day / 75p/min	Technical Support: 0161 827 8060/1	helpline@uk.infogrames.com

Customer Service Numbers

• Australia 1902 262 662

Calls charged at $1.65 (incl. GST) per minute.

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• Österreich 0450 99 000 500

Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/Sek.

Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.

• Belgique/België/Belgien 011 301 306

Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.

• Danmark +45 33 26 68 20

Åben Man-Tors 16.00-19.00

Du bedes ringe til dette kundeservicenummer for support til din PlayStation.

• Suomi 0600 411 911

"4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21"

Soita näihin asiakaspalvelunumeroihin vain PlayStation-laitteistotukea varten

• France 0803 843 843

Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.

• Deutschland 01805 / 766 977

Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.

• Greece (00 301) 6777701

Παρακαλούμε να καλείτε αυτά τα Τηλέφωνα Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για τεχνικη υποστήριξη για την κονσολα PlayStation

• Ireland (01) 4054022

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• Italia 848 82 83 84

Chiamare i numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation.

• Nederland 0495 574 817

Wij verzoeken u deze klantenservicenummers alleen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation apparatuur.

• New Zealand (09) 415 2447

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• Norge 2336 6600

• Portugal (01) 318 7450

Por favor, contacte os seguintes números do nosso Serviço de Atendimento ao Cliente se tiver alguma dúvida ou problema com qualquer produto de hardware PlayStation

• España 902 102 102

Por favor, llama a los siguientes nùmeros de nuestro Servicio de Atenciòn al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.

• Sverige 08-587 610 00

Vänligen ring följande kundtjänstnummer enbart om problem uppstår på PlayStation programvara.

• Schweiz/Suisse 0900 55 20 55 Ein Anruf kostet Fr. 1. -/min.

Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen

• UK 08705 99 88 77

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support

INFOGRAMES

www.aloneinthedark.com

Alone in the Dark is a registered trademark of INFOGRAMES - © 2001 INFOGRAMES

SLES-02804

" " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

3546430010952